

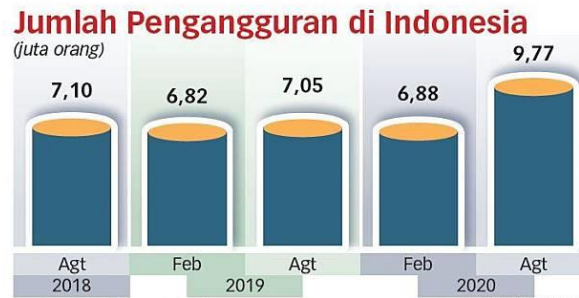
# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pada abad 21 perkembangan globalisasi bergerak pada sektor industri, khususnya pada industri kreatif. Istilah industri kreatif dan peran pentingnya telah mendapatkan perhatian khusus oleh pemerintah di Indonesia. Kebutuhan akan sebuah keterampilan kreatif dan inovatif dari tahun ke tahun semakin mengalami peningkatan dan membuat banyak masyarakat menjadikan industri ini sebagai sebuah hal yang cukup menjanjikan untuk terus dikembangkan. Saat ini, memiliki sebuah keahlian yang mencakup bidang teknologi dan juga keterampilan kreatif membuat sektor industri kreatif ini banyak berkolaborasi dengan banyak bidang lainnya. Adanya perkembangan globalisasi tersebut, dibutuhkan sebuah dukungan dan kontribusi sumber daya manusia yang memiliki bakat dan juga keterampilan kreatif serta inovatif. Industri kreatif ini menjadi lebih penting dengan keseriusan pemerintah Indonesia dalam pembentukan Badan Ekonomi Kreatif (BEKRAF) berdasarkan Peraturan Presiden Nomor 6 Tahun 2015.

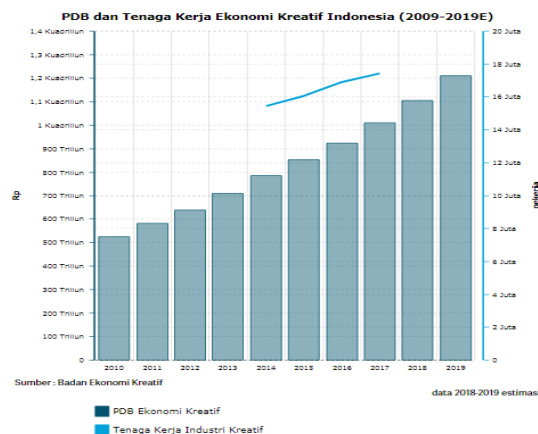
Potensi industri kreatif juga menentukan dalam pemenuhan potensi sumber daya manusia untuk dapat bersaing mandiri dalam penurunan angka pengangguran negara dimana Indonesia merupakan negara dengan jumlah penduduk terbanyak ke-4 di dunia. Menurut artikel Kemenko PKM (2015), proyeksi jumlah penduduk Indonesia tahun 2015 sebanyak kurang lebih 255 juta, menjadi terbesar keempat di dunia setelah Negara China, India, dan juga Amerika Serikat. Hal itu dikarenakan banyaknya jumlah penduduk dan angkatan kerja tidak sebanding dengan jumlah lapangan kerja yang memadai. Menteri Keuangan (Menkeu) Sri Mulyani Indrawati, menyatakan jumlah pengangguran di Indonesia pada Agustus 2020 bertambah sebanyak 2,67 juta orang dari 7,1 juta orang menjadi 9,77 juta orang atau dari 5,23 persen menjadi 7,07 persen akibat pandemi Covid-19 ini.



Gambar 1.1 Grafik Jumlah Pengangguran di Indonesia Tahun 2018-2020

Sumber : Badan Pusat Statistik, 2020.

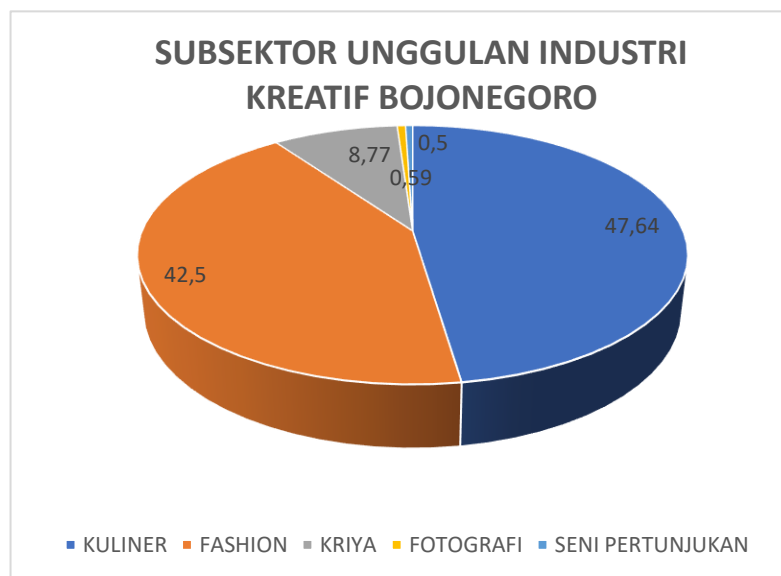
Dengan banyaknya dan peningkatan jumlah pengangguran di Indonesia tersebut, jumlah usia generasi milenial sangat mendominasi. Namun, Industri kreatif dalam lima tahun terakhir masih didominasi oleh para pekerja dari generasi X, yang lahir pada periode 1965-1980. Hal tersebut menjadi sebuah tantangan yang tepat bagi anak-anak muda menunjukkan keterampilan, bakat, dan juga eksistensinya dalam dunia kreatif. Laporan survei yang dirilis oleh Badan Ekonomi Kreatif (BEKRAF) dan Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2016, menyebutkan bahwa lebih dari 15 juta pekerja bergelut dalam industri kreatif. Kurang lebih setara dengan 14 dari 100 pekerja di Indonesia. Pekerja industri kreatif selalu berkembang dan bertambah setiap tahunnya dibuktikan dengan setiap tahunnya selalu memberikan sumbangan yang signifikan terhadap produk domestik bruto (PDB). Pada 2019, kontribusi ekonomi kreatif diperkirakan mencapai Rp1.200 triliun.



Gambar 1.2 Grafik PDB dan Tenaga Kerja Ekonomi Kreatif Tahun 2010-2019

Sumber: Badan Ekonomi Kreatif, 2019.

Jumlah milenial yang berkontribusi dalam perkembangan industri kreatif saat ini mengalami peningkatan di Indonesia, salah satunya yaitu di Kota Bojonegoro yang ada di Provinsi Jawa Timur. Menurut Badan Pusat Statistik (BPS) Kabupaten Bojonegoro bahwa indeks pembangunan manusia Bojonegoro sebesar 67.85% dan memiliki kelompok jumlah penduduk usia produktif kerja terbesar, yaitu 790.634 jiwa atau 71,92% di tahun 2019. Menurut Kepala Dinas Perindustrian dan Tenaga Kerja (Disperinaker) Kabupaten Bojonegoro Agus Supriyanto, SH.,M.Si. (2019), bahwa di Kabupaten Bojonegoro pada akhir Februari 2019 terdapat 16 sektor industri kreatif dengan jumlah unit usaha sebanyak 13.598 unit. Dari jumlah tersebut, 90.14% didominasi oleh industri kuliner yaitu sebanyak 6.478 unit atau 47,64%, dan fesyen sebanyak 5.780 unit atau 42,50% baru kemudian disusul oleh industri kriya sebanyak 1.193 unit atau sebesar 8,77% dan sisanya terdiri dari usaha di bidang ekonomi kreatif yang lain.



Gambar 1.3 Diagram 5 Subsektor Unggulan Industri Kreatif Bojonegoro

Sumber : Disperinaker Kabupaten Bojonegoro, 2019.

5 subsektor unggulan yang terdiri dari sektor kuliner, fashion, kriya, fotografi, serta seni pertunjukan tersebut memiliki berbagai produk unggulannya masing-masing yang memiliki banyak peminat di kalangan lokal maupun luar kota. Menurut analisis penulis (2021) yang didapat dari pengamatan pribadi terhadap

produk unggulan pada 5 subsektor unggulan tersebut yaitu memiliki hasil sebagai berikut.

SUBSEKTOR UNGGULAN BOJONEGORO					
NO	KULINER	FE SYEN	KRIYA	FOTOGRAFI	SENI PERTUNJUKAN
1	Sego Buwuhan	Merancang Batik Jonegoroan	Gerabah Malo	Fotografi Prewedding	Teater Mliwis Putih
2	Ledre	Konveksi Busana	Kerajinan Bambu	Fotografi Model	Tari Thengul
3	Balung Kuwuk	Merancang Hijab	Kerajinan Pelepah Pisang	Fotografi Produk	Teater Sandur
4	Unthuk Yuyu	Memproduksi Tas	Kerajinan Bubut-Cukit	Fotografi Komersil	Karawitan
5	Keripik Jahe	Memproduksi Sepatu	Kerajinan Batu Onyx		
6	Ender-Ender	Merancang Busana			
7	Egg Roll				
8	Keripik Tempe				
9	Nasi Flambe				
10	Kue Putu & Klepon				
11	Gethuk Lindri				
12	Wedhang Tape				
13	Peyek Bayam				
14	Serabi Bojonegoro				



Gambar 1.4 Produk Unggulan 5 Subsektor Bojonegoro

Sumber : Analisis Penulis, 2021.

Namun, dengan perkembangan industri kreatif yang ada di Bojonegoro tersebut tidak diimbangi dengan fasilitas yang memadai, khususnya bagi para generasi milenial yang membutuhkan ruang gerak untuk sarana edukasi, berkreasi, menghasilkan sebuah karya, dan memamerkan karyanya. Sehingga, dalam proses pengembangannya, Bojonegoro terbilang cukup lamban dan kurang terintegrasi. Dalam proses berkarya, para pelaku industri kreatif ini memiliki kecenderungan perilaku untuk melakukan suatu pekerjaan dengan bersama-sama atau bergerombol dan diwadahi dengan sebuah komunitas sehingga diperlukannya ruang yang cukup untuk memberikan kenyamanan sirkulasi bagi para penggunanya. Dalam penyelenggaraannya saat ini, banyak pelaku industri kreatif baik individu ataupun kelompok yang lebih banyak melakukan aktivitas kreatifnya secara mandiri di rumah pribadi atau menyewa suatu tempat yang belum spesifik secara fungsional. Seperti untuk mengadakan sebuah *event* atau pameran dan *workshop*, para pelaku seni hanya dapat merealisasikan acara tersebut dengan tempat yang kurang

menunjang seperti alun-alun atau gedung persewaan yang biasa digunakan untuk acara pernikahan.



Gambar 1.5 Pagelaran Industri Kreatif Di Bojonegoro

Sumber : Situs Resmi Pemkab Bojonegoro, 2021.

Pemerintah Bojonegoro telah meresmikan adanya *Bojonegoro Creative Hub*, namun bangunan tersebut merupakan peralihan fungsi dari sebuah bangunan rumah tinggal yang hanya memiliki kapasitas tidak lebih dari 30 orang saja. Hal tersebut membuat tidak optimalnya sirkulasi pelaku industri kreatif dalam mengembangkan karyanya. Pola perilaku pengguna yang ada pada *Bojonegoro Creative Hub* meliputi perilaku bertukar pikiran atau diskusi, pembuatan sebuah *podcast* dan konten video yang lain, pengerjaan editing konten dengan menggunakan fasilitas komputer ataupun laptop, *recording audio*, bermain musik, pembuatan konten *youtube* yang dibantu dengan fasilitas kamera *shooting*, nongkrong untuk mencari inspirasi, dan berbagai pelatihan mengenai industri kreatif. Dengan berbagai aktivitas tersebut, banyak ruang yang digunakan secara bergantian, seperti ruang untuk membuat konten *podcast* dan juga untuk konten *youtube* yang lain dan juga tempat rapat pengelola yang juga merupakan tempat *workshop*.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka diperlukan sarana pengembangan industri kreatif berupa *Bojonegoro Creative Youth Center*. Khususnya bagi para masyarakat dan generasi milenial Bojonegoro agar dapat saling berkreasi, berinteraksi, dan berkolaborasi terutama dalam 5 subsektor unggulan yang telah berkembang guna meningkatkan produktivitas, pola pikir yang

kreatif, serta menggerakkan para generasi milenial untuk sadar akan industri kreatif ini. Sehingga, dengan adanya *Bojonegoro Creative Youth Center* ini diharapkan dapat mewujudkan komitmen pemerintah daerah untuk meningkatkan dan memberdayakan industri kreatif yang ada di wilayah Bojonegoro dengan lebih maksimal.

Sebuah pendekatan desain yang cocok dalam penyelesaian isu tersebut yaitu arsitektur perilaku yang merupakan suatu pendekatan yang dalam penerapannya selalu menyertakan pertimbangan-pertimbangan pola perilaku masyarakat lokal dalam sebuah perancangan.. Pendekatan arsitektur perilaku digunakan dalam perancangan bangunan *Bojonegoro Youth Creative Center* karena dirasa merupakan pendekatan yang tepat untuk menyelesaikan isu yang ada, selain itu rancangan yang dianggap baik oleh perancang, bisa saja diterima oleh penggunanya sebagai lingkungan yang dingin, membosankan, bahkan kurang nyaman. Oleh karena itu, dengan memahami perilaku yang sesungguhnya dari para pengguna dan pelaku, diharapkan menghasilkan rancangan yang sesuai dengan karakter pengguna dan pola perilaku pengguna. Sehingga istilah konsep “Youth and Creative”, benar-benar mengacu kepada keadaan ruang yang inspiratif serta nyaman bagi para pengguna bangunan. Dengan pendekatan ini, pengguna atau pelaku *Bojonegoro Creative Center* ditempatkan tidak hanya sebagai objek dalam perancangan, tetapi juga sebagai subjek yang menentukan ruang yang sesungguhnya diperlukan oleh para pelaku kreatif.

## **1.2 Tujuan dan Sasaran Perancangan**

Tujuan dan sasaran merupakan gambaran secara umum dari hasil perancangan yang ingin dicapai, dengan memberikan penjelasan baik secara arsitektural maupun non-arsitektural. Berkaitan dengan maksud yang telah dijelaskan tersebut, maka tujuan perancangan *Bojonegoro Creative Youth Center* ini adalah :

- Dapat merancang sebuah bangunan *Creative Center* dengan menerapkan konsep arsitektur perilaku yang membuat bangunan dapat lebih adaptif dan komunikatif terhadap unsur perilaku pengguna bangunan.

- Mendapatkan serta mengetahui desain (*output*) perencanaan dan perancangan dari *Creative Youth Center* yang tidak hanya baik dalam segi persepsi perancang namun juga baik dan nyaman dari segi pengguna nya.
- Menghadirkan bangunan *Creative Center* yang tidak hanya memenuhi aspek fungsional tetapi dapat mengkaji aspek pola perilaku penggunanya untuk dapat berperan sebagai pengontrol aspek psikologis manusia dalam berperilaku.

Sedangkan sasaran yang ingin dicapai dengan dirancangnya *Bojonegoro Creative Youth Center* ini adalah :

- Merencanakan sarana dan juga wadah bagi masyarakat Bojonegoro serta pegiat industri kreatif untuk terus mengembangkan keterampilan dengan proses edukasi, berkreasi, dan memulai dengan berkolaborasi dengan berbagai sektor kreatif guna mendorong tingkat perekonomian dan pengangguran yang ada di wilayah Bojonegoro.
- Merencanakan *Creative Center* dengan pendekatan desain arsitektur perilaku dengan tetap memperhatikan aspek-aspek lokal guna meminimalisir adanya ruang negatif dan membuat kenyamanan pada sirkulasi maupun pada ruang yang tercipta.
- Merencanakan bangunan *Creative Center* yang menggambarkan citra kreatif dan selaras dengan kondisi sosial dan bangunan yang ada di sekitar.

### **1.3 Batasan Dan Asumsi**

*Bojonegoro Creative Youth Center* ditujukan sebagai wadah dan juga fasilitas bagi masyarakat sekitar khususnya para generasi milenial untuk terus dapat berkarya dalam berbagai sektor. Oleh karena itu, batasan dan asumsi perlu dikemukakan sebelum sampai pada tahap pembahasan perencanaan dan perancangan yaitu :

- a. Proyek *Bojonegoro Creative Youth Center* ini merupakan proyek yang dikelola oleh pemerintahan Kabupaten Bojonegoro. Dimana fasilitas-fasilitas yang ada ditujukan bagi masyarakat Bojonegoro dalam mengembangkan karya kreatifnya untuk lebih dikenal dan menambah kemampuan *soft skills* para generasi milenial.

- b. Manajemen pengelolaan terdiri dari bagian pemasaran yang mengurus masalah penyewaan ruang, bagian keuangan yang mengurus masalah sistem keuangan, bagian teknis yang mengurus permasalahan teknis seperti perawatan dan operasional gedung. Serta bagian yang mengkhususkan dalam hal penyediaan dan penyebaran informasi yang menempati fasilitas pusat informasi atau admin.
- c. Tampilan yang akan diwujudkan pada konsep ruang dalam maupun ruang luar yaitu tampilan non-formal yang dapat secara mudah untuk adaptif serta komunikatif dengan pola perilaku serta karakter para pengguna bangunan.
- d. Konsep yang diterapkan pada desain ini, yaitu arsitektur perilaku yang dapat diwujudkan dalam sirkulasi, penataan pola ruang dan juga elemen-elemen lanskap yang ada di lingkungan bangunan tersebut.
- e. Diperuntukkan bagi para pelaku kreatif 5 subsektor unggulan yang ada di Bojonegoro, yaitu kuliner, fashion, kriya, fotografi, seni pertunjukan.
- f. Diperuntukkan untuk sarana atau wadah kegiatan kreatif seperti pameran dan seni pertunjukan.
- g. Jam operasional bangunan untuk pengunjung umum yaitu mulai pukul 09.00 WIB sampai 21.00 WIB, dengan catatan dapat digunakan 24 jam dengan izin pengelola dan keamanan tempat.
- h. Menggunakan sistem *booking* harian atau jam dalam penggunaan ruang serta fasilitas yang ada, dengan menunjukkan KTP dan mendaftar sebagai member *Bojonegoro Creative Youth Center*.
- i. Hanya diperuntukkan bagi pengguna yang ingin berkarya dan melakukan kegiatan positif serta bermanfaat.
- j. Proyek diasumsikan dapat menampung kebutuhan sampai dua puluh tahun ke depan, sehingga dapat memuat kapasitas lebih dari 500 orang.

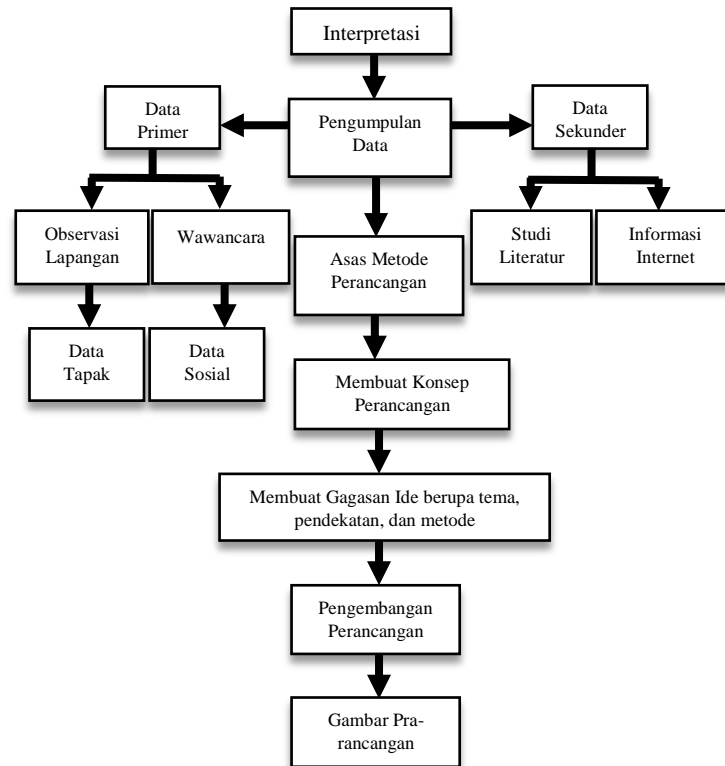


#### 1.4 Tahapan Perancangan

Pada tahapan perancangan, menjelaskan secara skematik tentang urutan susunan laporan, mulai dari tahap pemilihan judul sampai dengan laporan :

1. Dimulai dari interpretasi judul, yakni *Bojonegoro Creative Youth Center*. Judul ini menginterpretasikan citra bangunan yang dapat membuat pengguna bangunan dapat aktif dan merasa selalu muda dalam berkarya.
2. Pengumpulan data dan informasi yang berkaitan dengan objek perancangan *Bojonegoro Creative Youth Center*. Pengumpulan data dibagi menjadi dua, yaitu data primer yang berupa hasil observasi lapangan dan hasil wawancara dengan narasumber. Observasi lapangan mempunyai luaran berupa data lokasi atau tapak sedangkan wawancara dengan narasumber dapat memuat data sosial maupun perilaku warga lokal Bojonegoro. Selain data primer, terdapat pula data sekunder yang didapatkan dari studi literatur, informasi, dari UMKM setempat, dan informasi dari internet.
3. Selanjutnya data yang telah didapatkan kemudian dianalisis agar menghasilkan acuan untuk merancang objek perancangan yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat.
4. Dari analisis tersebut, dapat dihasilkan rumusan dan metode rancang yang akan membantu dalam menemukan tema *Bojonegoro Creative Youth Center*.
5. Konsep rancangan yang nantinya akan menentukan bentukan dan penempatan pola ruang dalam bangunan *Bojonegoro Creative Youth Center* berdasarkan teori dan metode rancang. Sesuai dengan poin-poin metode perancangan diatas, berikut merupakan skema metode perancangan yang akan digunakan dalam menyusun proposal Tugas Akhir *Bojonegoro Creative Youth Center*.

Berdasarkan poin-poin uraian metode perancangan diatas, Adapun skema metode perancangan yang akan digunakan dalam menyusun proposal Tugas Akhir proyek *Bojonegoro Creative Youth Center* adalah sebagai berikut :



Gambar 1.6 Skema Metode Perancangan Tugas Akhir

Sumber : Analisa Penulis, 2021.

## 1.5 Sistematika Laporan

Sistematika penyusunan dari laporan ini disusun dalam 5 (lima) bab pokok bahasan yang menguraikan antara lain :

1. Bab I. Pendahuluan, Bab ini menjelaskan tentang latar belakang pemilihan judul *Bojonegoro Creative Youth Center* yang ditegaskan dengan data terkait perkembangan ekonomi kreatif, tujuan perancangan, Batasan dan asumsi rancangan, dan tahapan perancangan beserta dengan uraian penjelasan dari tiap tahapannya dengan jelas dan rinci.
2. Bab II. Tinjauan Obyek Perancangan, Berisi tentang paparan singkat mengenai *Creative Center* beserta tinjauan terhadap obyek perancangan yang serupa dengan judul tugas akhir *Bojonegoro Creative Youth Center*, yang meliputi tinjauan umum dan tinjauan khusus. Tinjauan umum membahas tentang pengertian dari judul *Bojonegoro Creative Youth Center* studi literatur yang membahas tentang subsektor ekonomi kreatif

yang diwadahi dalam obyek rancangan, persyaratan dan standar ruang. Sedangkan tinjauan khusus membahas tentang penekanan perancangan, lingkup pelayanan, hingga menentukan perhitungan luasan ruang yang nantinya akan diterapkan pada perancangan *Bojonegoro Creative Youth Center*.

3. Bab III. Tinjauan Lokasi Perancangan, Berisi tentang tinjauan lokasi perancangan yang menyakup latar belakang pemilihan lokasi, penetapan lokasi, dan fisik lokasi yang meliputi aksesibilitas, potensi bangunan sekitar, hingga infrastruktur kota yang nantinya akan digunakan sebagai lokasi lahan *Bojonegoro Creative Youth Center*.
4. Bab IV. Analisa Perancangan, Berisi tentang analisis tapak, analisis ruang, hingga analisis bentuk dan tampilan yang nantinya akan diterapkan pada perancangan *Bojonegoro Creative Youth Center*.
5. Bab V. Konsep Perancangan, Berisi tentang dasar dan metode yang dipakai sebagai acuan perancangan, serta konsep-konsep yang dipakai sebagai dasar perancangan *Bojonegoro Creative Youth Center*, meliputi konsep tema rancangan, konsep tapak, bentuk, utilitas, serta struktur bangunan.